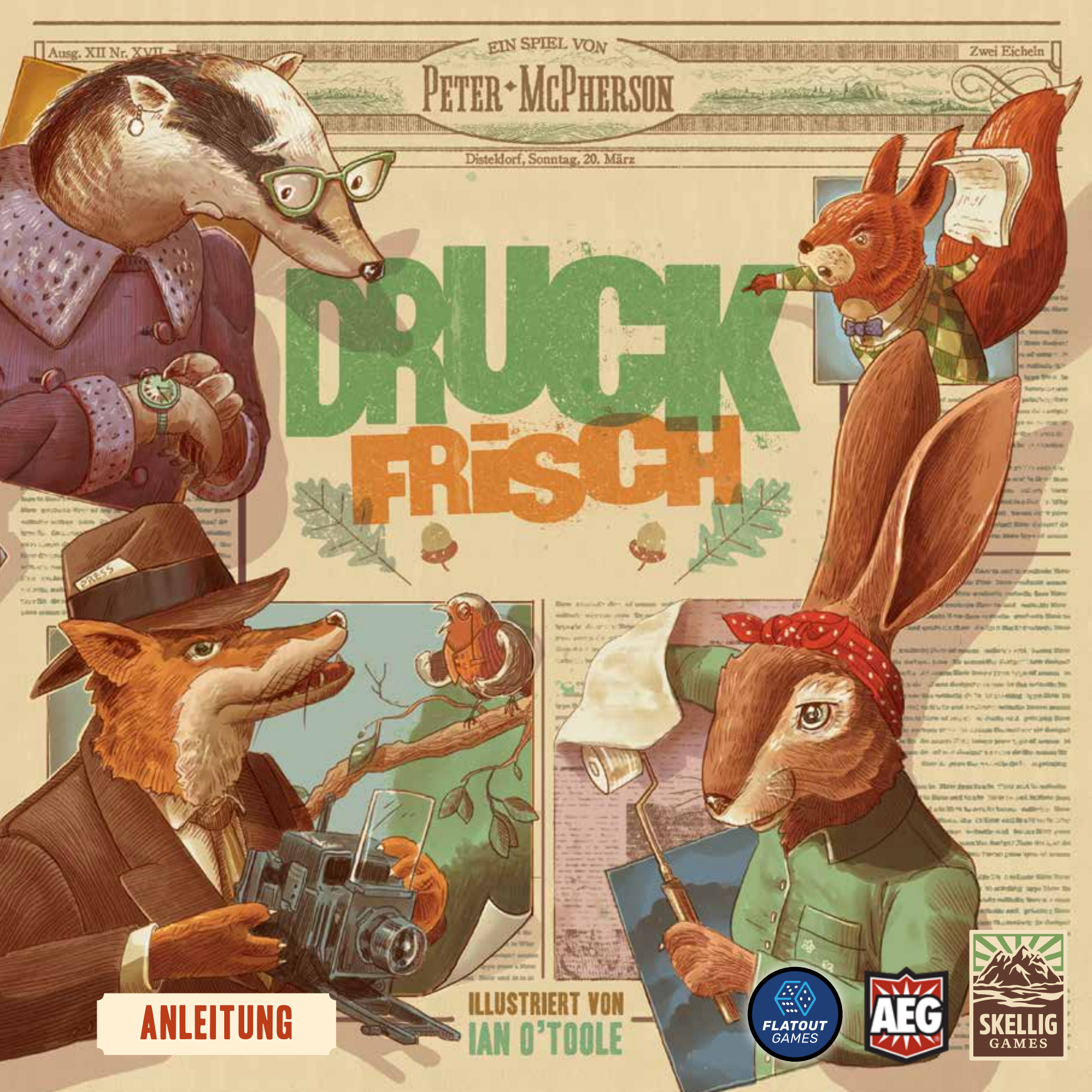

Ausg. XII Nr. XVII
EIN SPIEL VON
PETER • MCPHERSON
Zwei Eicheln
Disteldorf, Sonntag, 20. März
DRUCK
FRISCH
PRESS
ILLUSTRIERT VON
IAN O'TOOLE
ANLEITUNG
FLATOUT GAMES
AEG
SKELLIG GAMES

# DRUCK FRISCH

Ein Plättchen-Puzzlespiel über die neuesten Schlagzeilen von Peter McPherson und dem Flatout Games CoLab inmitten einer liebevollen Waldszenerie illustriert von Ian O'Toole! Für 1–6 Personen ab 10 Jahren.

Disteldorf ist das betriebsamste kleine Dorf der Welt: Es ist nicht leicht, immer auf dem neuesten Stand der Dinge zu bleiben. Wer hat den ersten Platz für seine Backwaren beim Dorffest bekommen? Wer hat heimlich Frau Brombehrs Möhrenbeet umgegraben?

Als Redakteur einer der hiesigen Tageszeitungen ist es eure Aufgabe, diese Geschichten zu erzählen!

Die neueste Ausgabe ist bereits in ein paar Stunden fällig und euch bleibt keine Zeit für Perfektion! Schnappt euch die interessanten Artikel, bevor die anderen sie finden – und fügt die richtigen Bilder hinzu. Eure Arbeit kostet Geld, also braucht ihr Einnahmen. Denkt also unbedingt an Werbung! Sobald ihr eine Sammlung an Artikeln, Fotos und Werbeanzeigen habt, müsst ihr die Seite gestalten. Habt ihr genug Plättchen, um die Seite zu füllen, aber nicht so viele, dass ihr Inhalte streichen müsst? Im Verlauf von 3 hektischen Tagen stellt ihr eure Fähigkeiten auf die Probe. Ihr alle wollt zum besten Redakteur von Disteldorf ernannt werden!

In jeder zeitlich begrenzten Runde sammelt ihr gleichzeitig Zeitungsplättchen und stapelt sie auf euren Schreibtischen, bis ihr denkt, genug davon für die perfekte Titelseite gesammelt zu haben. Dann ruft ihr „Satz!" und ordnet eure Artikel-, Foto- und Werbungsplättchen entsprechend ihrer Vorgaben rund um eure Schlagzeile herum an. Sobald ihr mit eurem Ergebnis zufrieden seid, ruft ihr „Druck!" und seid als Erstes am Zug, wenn ihr euch die Schlagzeile der nächsten Runde auswählen dürft.

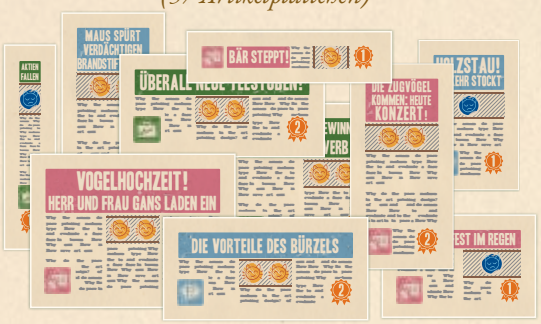
Helft den Bewohnern Disteldorfs dabei, ihre Geschichten zu erzählen, indem ihr die beste Zeitung des Dorfes herausbringt!

# INHALT

Eure Ausgabe von „Druckfrisch“ sollte Folgendes enthalten. Falls nicht, schreibt eine E-Mail an **info@skellig-games.de** oder nutzt den nebenstehenden QR-Code.

120 Zeitungsplättchen

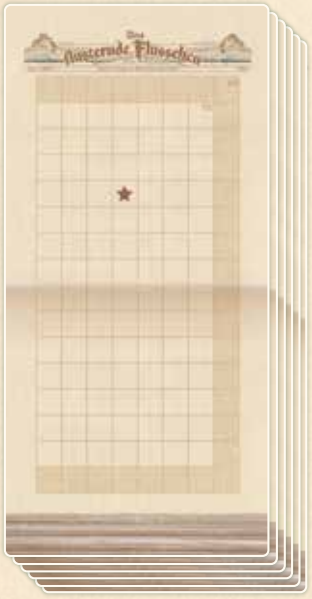
*(57 Artikelplättchen)*


MAUS SPURT VERDÄCHTIGEN
BÄR STEPPT!
VOGELHOCHZEIT! HERR UND FRAU GANS LADEN EIN
DIE VORTEILE DES BÜRZELS
DIE ZUGVÖGEL KOMMEN HEUTE KONZERT!

*(29 Fotoplättchen)*

*(34 Anzeigenplättchen)*

6 Zeitungstableaus




6 Schreibtische

*Hinweis: Vor eurer ersten Partie müsst ihr eure Schreibtische zusammenbauen. Nehmt ein Beinstück und knickt es an den Faltkanten um 90 Grad. Klemmt es dann an der Unterseite des Tisches fest. Macht dasselbe mit dem anderen Beinstück. Sobald sie aufgebaut sind, könnt ihr die Schreibtische ineinander stapeln, damit sie in die Schachtel passen.*

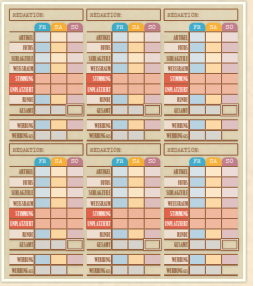
6 Abgabemarker

6 doppelseitige Start-Schlagzeilen

12 doppelseitige Schlagzeilen

1 Anleitung

1 Wertungsblock



6 Spielhilfen/Charakterkarten

*Rückseite*

*Vorderseite*

12 Freitags-Eilmeldungskarten

*Rückseite*

*Vorderseite*

12 Samstags-Eilmeldungskarten

*Rückseite*

*Vorderseite*

12 Sonntags-Eilmeldungskarten

*Rückseite*

*Vorderseite*

# AUFBAU

1. Alle erhalten ein Zeitungstableau, eine Spielhilfe/Charakterkarte und einen Schreibtisch. Legt euer Zeitungstableau mit der „Fr/Sa"-Seite nach oben vor euch, sodass ihr den Titel oben lesen könnt. Stellt euren Schreibtisch auf eine beliebige Seite neben der Zeitung. Legt die Spielhilfe/Charakterkarte mit dem Hilfstext bereit, außer ihr spielt mit dem fortgeschrittenen Aufbau (siehe rechts).

2. Verteilt alle Zeitungsplättchen verdeckt in der Tischmitte, sodass alle sie gut erreichen können, und mischt sie gut durch. Es macht nichts, wenn Plättchen einander überlappen.

3. Mischt die Start-Schlagzeilen. Alle erhalten davon 1 zufällige. Nutzt die Seite, auf der eine Wertungsbedingung steht. Legt die Start-Schlagzeile direkt auf euer Zeitungstableau, sodass sie das Sternsymbol abdeckt. (Ihr dürft sie später noch verrücken, also spielt die genaue Position jetzt noch keine Rolle, siehe S. 6). Legt alle ungenutzten Start-Schlagzeilen zurück in die Schachtel – ihr braucht sie in dieser Partie nicht mehr. Mischt die anderen Schlagzeilen und wendet ein paar von ihnen, damit die Bedingungen zufälliger sind. Legt sie als Stapel beiseite (ihr braucht sie in den späteren Runden, siehe S. 12).

4. Nutzt ein Smartphone oder eine Uhr als Timer. Stellt die gewünschte Zeit pro Runde ein, basierend auf der Spielerfahrung, die eure Gruppe wünscht:

   3:00 - HEKTISCH
   4:00 - STANDARD
   5:00 - ENTSPANNT *

   ** Wollt ihr noch etwas entspannter spielen, einigt euch auf eine beliebige Länge, mit der ihr euch alle wohlfühlt!*

5. Legt die Abgabemarker in die Reichweite aller. Sortiert sie von der niedrigsten zur höchsten Zahl. Nutzt nur so viele Abgabemarker, wie Personen mitspielen: in einer Partie zu dritt also die Marker 1, 2 und 3.

## FORTGESCHRITTENER AUFBAU

Sobald ihr „Druckfrisch"mit dem Standardaufbau gespielt habt, könnt ihr eure Partien noch herausfordernder und abwechslungsreicher gestalten, indem ihr Eilmeldungen und Charakterfähigkeiten hinzufügt! Diese könnt ihr zusammen oder separat hinzufügen, ganz wie ihr möchtet.

### A1 CHARAKTERFÄHIGKEITEN:

Alle erhalten eine Spielhilfe/Charakterkarte und nutzen die Seite mit einer einzigartigen Charakterfähigkeit.

### A2 EILMELDUNGEN:

Mischt die 3 Eilmeldungsstapel (Freitag, Samstag und Sonntag) separat. Zieht eine Karte vom entsprechenden Stapel, bevor ihr euch die Schlagzeilen für die nächste Runde aussucht (zieht also beim Aufbau eine Karte vom Freitag-Stapel), und legt sie für alle gut sichtbar offen in den Spielbereich. Diese Karten stellen Einschränkungen, Anforderungen und Boni für jeden Tag dar.

*Hinweis: Zusätzliche Spielvarianten findet ihr im Abschnitt „Varianten" auf S. 20.*

# AUFBAU EINER PARTIE ZU DRITT

A2 *Freitag* *Samstag* *Sonntag*

4

5

3

1

2

A1

# SPIELÜBERSICHT

Ihr erhaltet Punkte, indem ihr eure Titelseite mit Artikeln und Fotos bestückt und euren Betrieb durch Werbeeinnahmen am Laufen haltet. Nach drei Runden bzw. Tagen (Freitag, Samstag und Sonntag) ist die Zeitung mit den wenigsten Einnahmen bankrott und von den übrigen Redakteuren gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

In einer Partie zu zweit erhält die Person, die mindestens $5 Einnahmen weniger generiert hat, eine Strafe von -10 Punkten.

# RUNDENÜBERBLICK

In „Druckfrisch“ gibt es keine Spielzüge.
In der ersten Phase schnappt ihr euch Zeitungsplättchen aus der Mitte und legt sie auf euren Schreibtisch (Berichterstattungsphase).
Dann ordnet ihr in der zweiten Phase eure gesammelten Plättchen auf eurem Tableau an (Satzphase).

Diese zwei Phasen beginnen und enden für alle zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Wenn ihr eure Berichterstattungsphase beendet, seid ihr in der Satzphase und dürft keine neuen Plättchen mehr dazunehmen. Andere können sich jedoch noch in ihrer Berichterstattungsphase befinden. Seid ihr mit eurem Satz zufrieden, nehmt ihr euch einen Abgabemarker und hört für diese Runde sofort mit dem Spielen auf.

Zwischen den Runden zählt ihr eure Punkte zusammen.
Die Zwischenstände werden laut verkündet.

Vor Beginn der nächsten Runde wählt ihr eine Schlagzeile (mehr dazu auf S. 12). In der ersten Runde beginnt ihr mit einer zufälligen Start-Schlagzeile. In der Satzphase dürft ihr eure Schlagzeile so verschieben, wie ihr wollt, solange sie immer noch das Sternsymbol abdeckt.

Wenn alle bereit sind, startet eine neue Runde, für die ihr wieder den Timer auf die zu Spielbeginn vereinbarte Zeit stellt!

# BIOGRAFIEN DER MITARBEITER

## Boris Ärenstein

***Reporter***

Wenn er nicht gerade Nachforschungen über Disteldorfs Ökonomie und Politik anstellt, findet man Boris Ärenstein wahrscheinlich beim Campen oder Wandern in den Bergen. Er begann als Praktikant und hat in seinen mehr als 20 Dienstjahren bereits über alles berichtet: Von Versammlungen im Dorfzentrum bis hin zu Brandstiftungsfällen. Er liebt Honig mit etwas Tee.

***„Am wenigsten mag ich das Wort ‚vertraulich'."***

## Reinhart Blitz

***Betriebsfotograf***

Reinhart Blitz fängt die fröhlichen, tragischen und wunderbaren Momente der Bewohner Disteldorfs ein. Man trifft ihn nie ohne seine Kamera und er ist stets bereit, Neuigkeiten zu fotografieren, wenn sie passieren – selbst nach Feierabend. In seiner Freizeit betreibt er Landschaftsfotografie. Blitz hat bereits mehrere Auszeichnungen und Ehrungen gewonnen, darunter den Waldteil-Preis für Feature- Fotografie und 8 Immergrün-Auszeichnungen in Folge für Exzellenz im Fotojournalismus.

***„Hinter jedem Bild stehen 30 Bilder, die nichts geworden sind."***

## Vera Lampe

***Schriftleiterin***

Vera Lampe ist eine erfahrene Autorin und findet zuverlässig die besten Schlagzeilen für die Titelseite. Sie ist äußerst gewissenhaft in der Nachrichtenzentrale, zu Hause liebt sie die Gartenarbeit. Mit ihren beiden Kindern konserviert sie gern Gemüse und kocht Marmelade. Lampe arbeitet seit 8 Jahren für die Zeitung. Sie ist aus der Stadt nach Disteldorf gezogen, nachdem sie dort den Verlag verlassen hat.

***„Ein guter Artikel ist besser als jede Statistik."***

## Maria Üllenberger

***Chefredakteurin***

M. Üllenberger hat den Sinn für das große Ganze, den es braucht, um die Ausgabe bis Punkt 8 fertig zu haben. In der Nachrichtenredaktion ist sie bekannt für ihr dauerhaftes Futtern und ihr lebhaftes Wesen. Sie schafft es, ihre Leute bei Laune zu halten, selbst wenn die Deadline an die Tür klopft. In ihrer wertvollen Freizeit backt sie, stöbert nach Schnäppchen und betreibt Upcycling.

***„Schlampig und gedruckt ist besser als perfekt und spät."***

## Nicola Noce

***Leiter der Werbeabteilung***

Niemand weiß besser als Nicola Noce, dass Werbung die Presse am Laufen hält. Als Leiter der Werbeabteilung arbeitet er eng mit hiesigen Geschäften zusammen, um deren Waren und Angebote in den Fokus der Leserschaft zu rücken. Noce hat als ehemaliger Turner drei Goldmedaillen in den Tierlympischen Spielen gewonnen und schafft noch immer einen äußerst anmutigen Flickflack.

***„Wovon, glaubst du, wird dein Gehalt gezahlt?"***

## Orly Schuh

***Grafikerin***

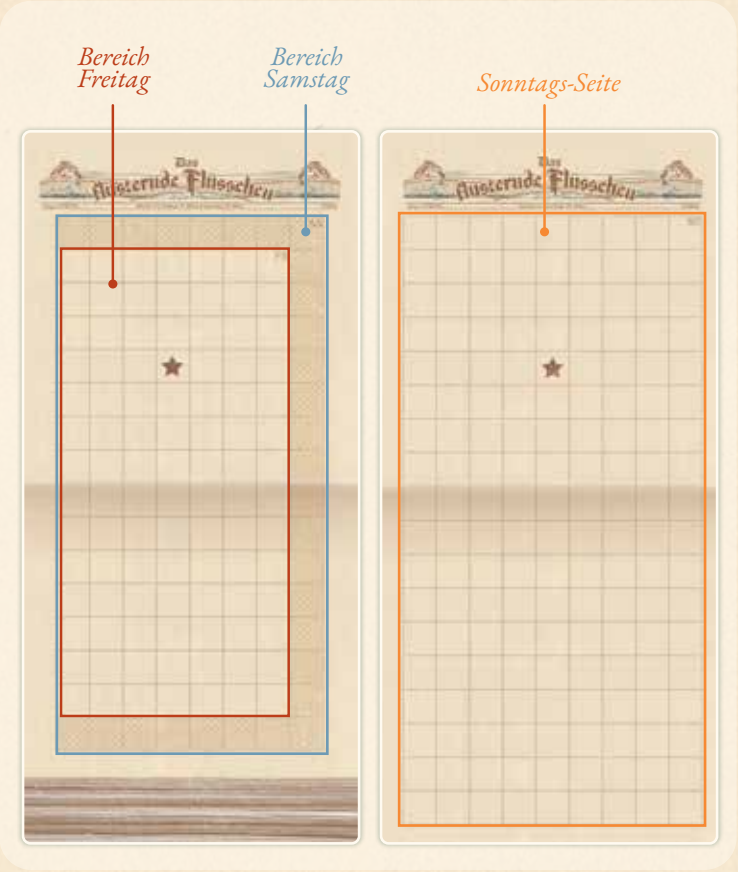
Es braucht viel Hingabe, um die Seite optisch ansprechend zu setzen, wird euch Orly Schuh erzählen. Durch ihre Erfahrung im Radladen ihres Vaters bringt Schuh jedes Teil stets da an, wo es hingehört. Obwohl sie sich häufig mit der Werbeabteilung streitet, ist sie eine echte Spaßkanone im Büro und enge Freundin und Mentorin vieler Mitarbeiter. Im Zeitungsgeschäft ist sie beschäftigt, seit sie 19 ist – zunächst als Praktikantin und bald darauf als Festangestellte. Schuh liebt Musik und dreht das Radio immer lauter, wenn Die Goldkehlchen laufen.

***„Wir füllen jeden Zentimeter, und wenn wir was erfinden müssen."***

# DIE RUNDEN (FREITAG, SAMSTAG & SONNTAG)

Ihr spielt die drei Runden – oder Tage – auf Titelseiten unterschiedlicher Größe.

In der 1. Runde (Freitag) dürft ihr eure Plättchen nur auf dem helleren Hintergrund der Titelseite („Fr“) anordnen.
In der 2. Runde (Samstag) nutzt ihr die gesamte Seite, also auch den dunkleren Rand („Sa“).
In der letzten Runde (Sonntag) wendet ihr euer Tableau und nutzt die Seite mit „So“. Hier steht euch der gesamte Platz zur Verfügung.




## DIE BERICHTERSTATTUNGSPHASE

In dieser Phase sammelt ihr Plättchen von der Tischmitte.

Befolgt dafür diese Schritte:

1. Ihr dürft nur eine Hand nutzen! Mit dieser wählt ihr ein Plättchen aus der Tischmitte. Es kann dort verdeckt oder offen liegen. Liegt es verdeckt, **holt es über euren Schreibtisch oder euer Zeitungstableau, um es umzudrehen.**

2. Entscheidet, ob ihr das Plättchen behalten oder es zurücklegen wollt. Legt ihr es zurück, legt es **offen** zurück in die Tischmitte, **sodass die anderen seine Vorderseite sehen können.** Behaltet ihr es, legt es offen auf euren Schreibtisch. Euren Schreibtisch dürft ihr jederzeit durchsuchen, aber ihr dürft Plättchen von dort nicht mehr zurück in die Tischmitte legen. Während der Berichterstattungsphase müssen die Plättchen auf eurem Schreibtisch bleiben.

Seid ihr mit eurer gesammelten Anzahl Plättchen zufrieden und denkt, dass sie gut auf eure Titelseite passen, ruft ihr „Satz!“. Jetzt befindet ihr euch in der Satzphase und könnt keine weiteren Plättchen mehr nehmen.

# DIE SATZPHASE

In der Satzphase legt ihr die Plättchen von eurem Schreibtisch auf eure Titelseite (Zeitungstableau). Hier dürft ihr beide Hände nutzen. Ihr dürft die Plättchen jetzt vor euch auslegen, damit ihr einen besseren Überblick erhaltet, und sie beliebig oft neu anordnen.

Folgende Legeregeln müsst ihr beachten:

1. Plättchen müssen entlang der Linien gelegt werden und dürfen nicht über den Rand hinausragen.

2. Eure Schlagzeile muss das Sternsymbol in der oberen Hälfte der Seite abdecken.

3. Schlagzeilen, Artikel, Fotos und Werbeanzeigen müssen richtig ausgerichtet sein. Der Text muss lesbar und die Bilder richtig herum sein.

4. Artikel derselben Farbe dürfen nicht aneinander angrenzen, sonst müsst ihr sie vor der Wertung umdrehen.

5. Werbeanzeigen dürfen nicht aneinander angrenzen, sonst müsst ihr sie vor der Wertung umdrehen.

6. Fotos dürfen nicht aneinander angrenzen, sonst müsst ihr sie vor der Wertung umdrehen.

7. Die Plättchen dürfen über den Falz (die schattierte Linie in der Mitte des Zeitungstableaus) ragen.

8. Plättchen dürfen auch verdeckt ausgelegt werden. Sie müssen aber dennoch korrekt ausgerichtet sein.

***Hinweis: Verdeckte Plättchen sind keine Punkte wert, aber sie helfen euch, weiße Flächen zu füllen und ihr vermeidet es, übriggebliebene Plättchen auf eurem Schreibtisch zu haben. Nach Möglichkeit wollt ihr natürlich all eure Plättchen offen anordnen, aber wenn sich das nicht konfliktfrei bewerkstelligen lässt, ist es ratsam, sie verdeckt zu spielen. So entgeht ihr der Strafe, wenn Plättchen auf dem Schreibtisch verbleiben.***

Seid ihr fertig mit der Anordnung eurer Titelseite (es ist nicht erforderlich, dass ihr alle Plättchen nutzt), ruft ihr „Druck!“ und nehmt den niedrigsten verfügbaren Abgabemarker. Sobald ihr diesen genommen habt, dürft ihr euer Zeitungstableau nicht mehr berühren. Behaltet eure unplatzierten Plättchen (sofern vorhanden) auf eurem Schreibtisch. Für diese erhaltet ihr eine Strafe bei der Wertung, aber ihr dürft sie für die folgende Runde behalten.

Die Runde endet, sobald entweder der Timer abgelaufen ist oder alle „Druck!“ gerufen haben. Ist der Timer abgelaufen und ihr müsst in den Druck gehen, hört sofort auf zu spielen und nehmt den nächsten verfügbaren Abgabemarker. Jetzt werden eure Punkte gezählt.

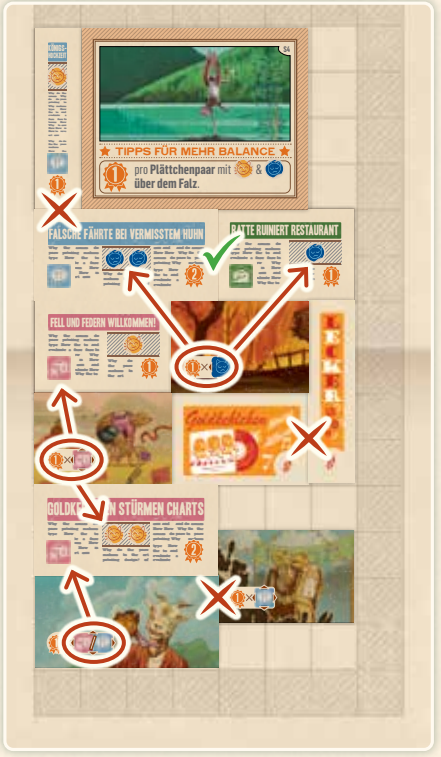
# ZEITUNGSPLÄTTCHEN

## ARTIKEL

Artikel sind der wichtigste Teil einer jeden Zeitung, denn sie beinhalten die Geschichten! Artikelplättchen haben einen Punktwert von 1 oder 2 abhängig von ihrer Größe. Es gibt sie in 3 verschiedenen Rubriken, die ihr leicht an ihrer Farbe erkennt: Sport und Unterhaltung ( ), Neuigkeiten ( ) sowie Wirtschaft und Technologie ( ). Artikel derselben Farbe dürft ihr nicht orthogonal angrenzend nebeneinander legen. Des Weiteren haben Artikel eine Stimmung: „gute Nachrichten“ ( ) oder „schlechte Nachrichten“ ( ). Die Symbole teilen euch mit, wie „gut“ oder „schlecht“ die Nachrichten genau sind. (Siehe S. 11 im Abschnitt „Stimmung“.)

## FOTOS

Fotos gehören zu einem Artikel dazu und verleihen eurer Zeitung mehr Abwechslung! Fotos sind 1 Punkt pro orthogonal angrenzendem Artikel einer bestimmten Farbe oder Stimmung wert. Achtet auf die Symbole auf dem Foto. Es dürfen keine Fotoplättchen orthogonal angrenzend zueinander platziert werden, ungeachtet ihrer Art.




## WERBUNG

Werbeanzeigen geben keine Punkte, aber sie generieren Einnahmen für eure Zeitung. Die Einnahmen einer Werbeanzeige wird durch die Dollarsymbole angegeben. Werbeanzeigen dürfen nicht orthogonal angrenzend zueinander platziert werden. Bei Spielende geht die Zeitung, die die wenigsten Einnahmen generiert hat, bankrott! (Siehe Klarstellungen und Ausnahmen auf S. 13.)

# STIMMUNG

Artikelplättchen haben eine „Stimmung“: Die Nachrichten sind entweder „gut“ oder „schlecht“.

Gute Nachrichten erkennt ihr an dem fröhlichen gelben Gesicht und die schlechten an dem traurigen blauen. Einige größere Artikel können mehrere fröhliche oder traurige Gesichter aufweisen.

Die Stimmung eurer Titelseite wird durch die Differenz eurer fröhlichen und traurigen Gesichter bestimmt. Wenn sie nicht vollkommen ausgeglichen ist, erhaltet ihr eine Strafe für die Stimmung: Die Minuspunkte, die ihr erhaltet, entsprechen der Differenz zwischen der Gesamtzahl fröhlicher und trauriger Gesichter.

***Hinweis: Einige Fotos geben Punkte für gute oder schlechte Nachrichten. Zählt diese Fotos nicht mit, wenn ihr die Stimmungsstrafe berechnet. Die Symbole dort beeinflussen die Gesamtstimmung eurer Titelseite nicht.***

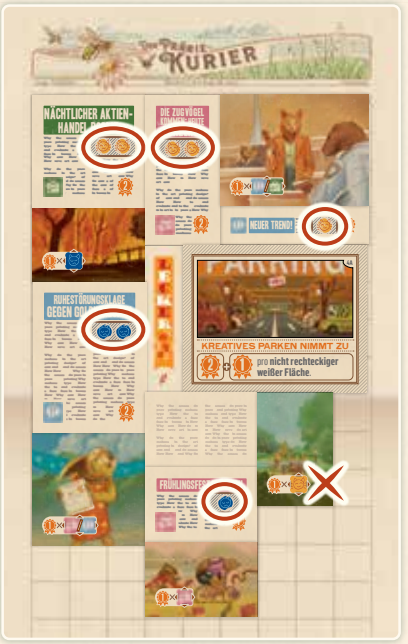
***Beispiel: Eine Titelseite mit 5 fröhlichen und 3 traurigen Gesichtern hat eine Stimmung von 2. Das entspricht einer Strafe von -2 Punkten.***

*Gute Nachrichten*

*Schlechte Nachrichten*

5 - 3 = 2

*Stimmungsstrafe = -2 Punkte*




# BONUS FÜR WEISSE FLÄCHEN

Dieser Bonus belohnt oder bestraft euch für eure ***größte Fläche zusammenhängender leerer Felder***. Zählt und vergleicht eure größte weiße Fläche – dabei handelt es sich um einen Bereich auf eurem Zeitungstableau ohne Zeitungsplättchen.

Vergleicht eure ***größte Fläche*** zusammenhängender leerer Felder entsprechend der Tabelle rechts. Bei Gleichstand erhalten ***alle*** Beteiligten die entsprechende Belohnung oder Strafe.

| Relative Größe der weißen Fläche | Punkte |
|---|---|
| Kleinste | +3 |
| Größte | -1 |
| Weder noch | +1 |

*Zählt nur eure **größte** zusammenhängende Fläche leerer Felder. In diesem Beispiel ist sie **6** Felder groß.*

# RUNDENENDE & WERTUNG

Sobald alle ihre Titelseite in den Druck gegeben haben, sollte die links sitzende Person die Seite auf Konflikte überprüfen. Sollten Artikel derselben Farbe an irgendeiner Kante nebeneinander liegen, müsst ihr beide Plättchen wenden. Dasselbe gilt für angrenzende Fotos und Werbeanzeigen. Alle Artikel, Fotos und Werbeanzeigen, die über den Rand hinausragen oder falsch ausgerichtet sind, müssen entfernt und zurück auf den Schreibtisch gelegt werden.

Eine Person schreibt die Punkte mit Hilfe des beiligenden Wertungsblocks auf. Jede Kategorie wird dazu einzeln betrachtet.

**Artikel** geben Punkte in Höhe des abgedruckten Punktwerts.

**Fotos** geben Punkte in Höhe der orthogonal angrenzenden Artikel einer bestimmten Farbe oder Stimmung. **Jeder angrenzende Artikel zählt genau 1 Punkt, unabhängig von seinem Stimmungs- oder Punktwert.** Ein Artikel kann für mehrere angrenzende Fotos gewertet werden.

**Eure Schlagzeile** ist Punkte entsprechend ihrer Aufgabenstellung wert und muss das Sternsymbol abdecken. Einige Schlagzeilen haben Boni, die andere Aspekte eurer Wertung beeinflussen. ***Hinweis: Ein Plättchen ist „über dem Falz" wenn ein Teil davon über der Linie ist.***

**Weiße Fläche** wird durch die größte zusammenhängende Fläche ohne Plättchen bestimmt. Vergleicht die jeweils größte weiße Fläche eurer Titelseite. Wer die kleinste davon hat, erhält 3 Punkte, wer die größte hat, erhält -1 Punkte und alle dazwischen erhalten 1 Punkt. Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten dieselbe Punktzahl.

Für die **Stimmung** zählt ihr die fröhlichen und traurigen Gesichter auf den Artikeln eures Titelseite. Habt ihr keinen Gleichstand, erhaltet ihr Minuspunkte entsprechend der Differenz dazwischen.

**Nicht platzierte Plättchen** auf eurem Schreibtisch sind jeweils -1 Punkt wert unabhängig von ihrer Größe und Art. ***Wichtiger Hinweis: Die Plättchen auf eurem Schreibtisch verbleiben dort und können in der folgenden Runde verwendet werden.***

Für **Werbung** erhaltet ihr keine Punkte, aber Einnahmen in Höhe der Anzahl der Dollarsymbole.

Die Punkte und Einnahmen einer Runde werden zu den Ergebnissen vorheriger Runden addiert. Ihr wisst nach jeder Runde, wo ihr gerade steht.

Es ist **nicht** möglich, ein negatives Rundenenergebnis oder negative Einnahmen zu haben. Sollte das passieren, erhaltet ihr 0 Punkte bzw. $0 für die Runde.

Legt nach jeder Runde die benutzten Schlagzeilen beiseite und legt alle Zeitungsplättchen von den Titelseiten verdeckt zurück in die Tischmitte. Mischt sie gründlich.

## WÄHLT EURE SCHLAGZEILEN FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE

Legt am Ende der 1. und 2. Runde (Freitag und Samstag) je 1 Schlagzeile (aber nicht die Start-Schlagzeilen) pro Person bereit. (Legt in einer Partie zu zweit 3 Schlagzeilen bereit.) Wer den Abgabemarker mit der niedrigsten Zahl hat (also wer als Erstes fertig war) darf seine Schlagzeile zuerst wählen. Fahrt dann in aufsteigender Reihenfolge fort.

***Hinweis: Schlagzeilen müssen mit ihrer offen liegenden Seite genutzt werden.***

Nutzt diese Schlagzeile in der kommenden Runde und legt sie auf eure Titelseite. Legt eure Abgabemarker in aufsteigender Reihenfolge sortiert zurück und fahrt mit der nächsten Runde fort.

# SPIELENDE & WERTUNGSBEISPIEL

Nach der 3. Runde (Sonntag) endet das Spiel. Wer die wenigsten Einnahmen erzielt hat, ist bankrott und kann nicht mehr gewinnen. Von den übrigen gewinnt, wer die meisten Punkte hat!

***Hinweis: Wenn in einer Partie zu zweit jemand mindestens $5 Einnahmen weniger generiert hat, erhält diese Person eine Strafe von -10 Punkten, doch sie behält die Chance zu gewinnen.***

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer am Sonntag den niedrigeren Abgabemarker genommen hat.

## WERTUNGSBEISPIEL

Das flüsternde Flüsschen
RATTE RUINIERT RESTAURANT
TIPPS FÜR MEHR BALANCE
pro Plättchenpaar mit & über dem Falz.
SAMMELTIPPS FÜR DIE FERIEN
VERLORENER KUCHEN WEITERHIN VERMISST
KROCKETTURNIER ABGESAGT
BÄR STEPPT!
BEZAHLTER WINTERSCHLAF
REDAKTION: R. Blitz
REDAKTION: N. Noce
REDAKTION: V. Lampe
FR SA SO
ARTIKEL 8 | 6 | 10
FOTOS 5 | 4 | 4
SCHLAGZEILE 2 | 1 | 2
WEISSRAUM 3 | -1 | 1
STIMMUNG -2 | 0 | -1
UNPLATZIERT -2 | -1 | -3
RUNDE 14 | 9 | 13
GESAMT 14 | 9 | 13
WERBUNG $3 | $5 | $3
WERBUNG GES $3 | $5 | $3

1. 8 Punkte für die 7 Artikel.

2. 5 Punkte für die 2 Fotos. Das Foto für Sport und Unterhaltung und Neuigkeiten ist 4 Punkte wert, weil es neben 2 Sport und Unterhaltungs-Artikeln (rosa) sowie neben 2 Neuigkeiten-Artikeln (blau) liegt. Das Foto für schlechte Nachrichten ist 1 Punkt wert, weil es neben 1 Artikel mit schlechten Nachrichten liegt.

3. 2 Punkte für die Schlagzeile: 2 Artikelpaare mit guten Nachichten liegen über dem Falz.

4. Die größte weiße Fläche dieser Titelseite ist 4 Felder groß. ***Hinweis: Hier im Beispiel wurden dafür +3 Punkte erzielt, weil es die kleinste weiße Fläche war.***

5. Die Titelseite hat 5 traurige und 3 fröhliche Gesichter, also eine Differenz von 2. Das ergibt -2 Punkte.

6. -2 Punkte für 2 unplatzierte Plättchen.

7. $3 Einnahmen durch die 2 Werbeanzeigen.

# SOLOMODUS

Du kannst „Druckfrisch“ auch allein spielen! Nutze die normalen Spielregeln mit folgenden Ausnahmen:

Mische beim Aufbau die Zeitungsplättchen gründlich und entferne 5 jeweils zufällige Plättchen von jeder der 5 Größen. Lege diese Plättchen beiseite, du nutzt sie nicht.

Für Samstag und Sonntag ziehst du jeweils 2 zufällige Schlagzeilen und wählst 1 davon aus.

Den Weiße-Flächen-Bonus berechnest du folgendermaßen:

- Größte weiße Fläche **0-1 Felder = 3 Punkte**
- Größte weiße Fläche **2-3 Felder = 2 Punkte**
- Größte weiße Fläche **4-5 Felder = 1 Punkt**
- Größte weiße Fläche **6-7 Felder = 0 Punkte**
- Größte weiße Fläche **8 oder mehr = -1 Punkt**

Im Solomodus brauchst du bei Spielende Werbeeinnahmen von mindestens $12.

Du kannst im Solomodus entweder gegen dich selbst antreten oder gegen deine Freunde. Wer knackt den Highscore?
Teilt gern eure Erfahrungen und Highscores auf Social Media!
#FitToPrintGame , #skelliggames!

# PUZZLEMODUS

Dieser Modus stellt eine alternative Solo-Erfahrung vor. Hier steht dir ein bestimmtes Plättchenset zur Verfügung und du musst den perfekten Satz für deine Titelseite finden. Es gibt viele verschiedene Puzzles zu lösen und Platz, auf dem du deine Versuche festhalten kannst. Miss dich mit anderen um den Highscore!

Auf den folgenden Seiten findest du die Puzzles.
Suche für den Aufbau die beim entsprechenden Puzzle angegebenen Plättchen.

***Hinweis: Die Puzzles 1-6 nutzen unterschiedliche Plättchen. Du kannst also alle 6 Puzzle direkt aufbauen. Die benötigten Schlagzeilen sind im Titel des Puzzles angegeben.***

Da du ja schon alle Plättchen bereit liegen hast, musst du dich nur noch um den Satz kümmern.
Die Platzierungsregeln sind die gleichen wie im Standardspiel mit einer Ausnahme:
***Im Puzzlemodus MUSST du alle Werbeanzeigen einbauen. Schaffst du es nicht, gilt das Puzzle als nicht geschafft.***

***Hinweis: Du wirst nicht alle Plättchen einsetzen können. Es gibt keine Strafe für unplatzierte Plättchen (außer Werbeanzeigen, siehe oben). Besteht ein Konflikt, musst du diesen vor der Wertung lösen, indem du beide Plättchen umdrehst.***

## WERTUNGSZUSAMMENFASSUNG

Werte deine Titelseite wie im normalen Spiel für eine Runde:

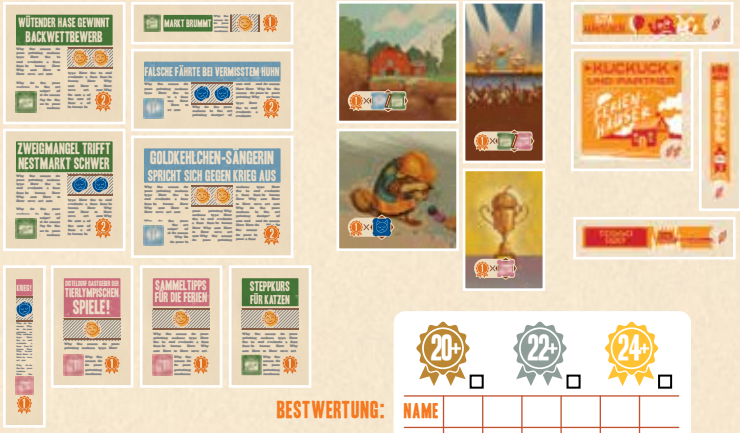
- Artikel, Fotos und Schlagzeilen werden gewertet wie im Standardspiel.
- Weiße-Flächen-Bonus: Befolge die Regeln des Solomodus.
- Die Stimmungsstrafe wird nach den Standardregeln gewertet.
- Werbeanzeigen werden nicht gewertet, müssen aber konfliktfrei gesetzt werden.

## PUZZLE 1 - FREITAG - S3: STARFOTOGRAF STELLT AUS

BESTWERTUNG: 12+ 15+ 17+

| NAME | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PKTE. | | | | | | |

## PUZZLE 2 - SAMSTAG - 7A: BODENPREISE EXPLODIEREN




BESTWERTUNG: 20+ 22+ 24+

| NAME | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PKTE. | | | | | | |

## PUZZLE 3 - SONNTAG - 3A: SEHENSWERTE SHOW!

BESTWERTUNG: 24+ 26+ 28+

| NAME | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PKTE. | | | | | | |

## PUZZLE 4 - FREITAG - S6: GRENZEN SETZEN

SCHILDKRÖTE VERKLAGT POST WEGEN UNFAIRER ENTLASSUNG
HENNE HAUT AB!
SCHÖNE HUFE SCHÖNE SCHUHE
VOGELHOCHZEIT! HERR UND FRAU GANS LADEN EIN
KORRUPTION BEI TIERLYMPISCHEN SPIELEN?
NEUE HÄUSCHEN SIND MANGELWARE

BESTWERTUNG: 12+ 15+ 17+

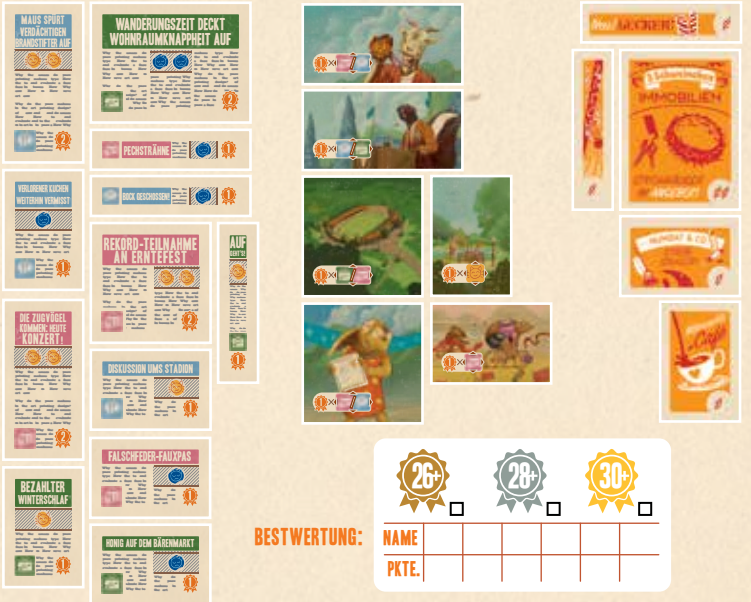
| NAME | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PKTE. | | | | | | |

## PUZZLE 5 - SAMSTAG - 4B: STEIGENDE PARKPLATZNOT

BESTWERTUNG: 20+ 22+ 24+

| NAME | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PKTE. | | | | | | |

## PUZZLE 6 - SONNTAG - 12B: MARGINALDELIKT




BESTWERTUNG: 26+ 28+ 30+

| NAME | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PKTE. | | | | | | |

## PUZZLE 7 - FREITAG - S5: GESPONSERTE FOTOS

BEST-WERTUNG:

| | 13+ | 15+ | 17+ |
|---|---|---|---|
| NAME | | | |
| PKTE. | | | |

## PUZZLE 8 - SAMSTAG - 4A: KREATIVES PARKEN NIMMT ZU

BESTWERTUNG:

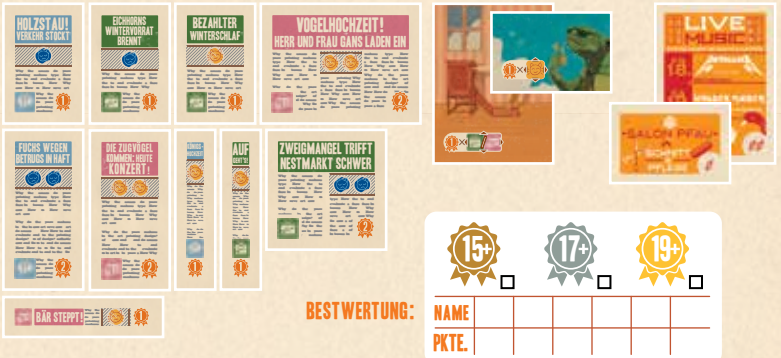
| | 17+ | 19+ | 22+ |
|---|---|---|---|
| NAME | | | |
| PKTE. | | | |

## PUZZLE 9 - SONNTAG - 2A: FOTOGALERIE IM AUFWIND

BEST-WERTUNG:

| | 21+ | 23+ | 25+ |
|---|---|---|---|
| NAME | | | |
| PKTE. | | | |

## PUZZLE 10 - FREITAG - S1: WERTVOLLE SAMMLUNG




BESTWERTUNG:

| | 15+ | 17+ | 19+ |
|---|---|---|---|
| NAME | | | |
| PKTE. | | | |

## PUZZLE 11 - SAMSTAG - 9A: WEIHNACHTSGESCHÄFT LÄUFT AN

BESTWERTUNG:

| | 18+ | 19+ | 21+ |
|---|---|---|---|
| NAME | | | |
| PKTE. | | | |

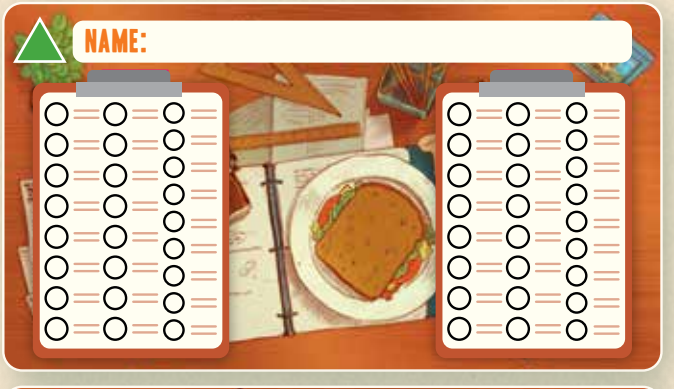
## PUZZLE 12 - SONNTAG - 6B: HILFSEINSATZ SCHAFFT MUT

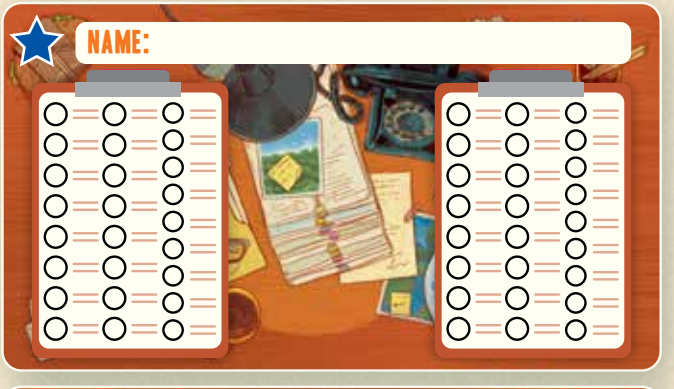
BESTWERTUNG:

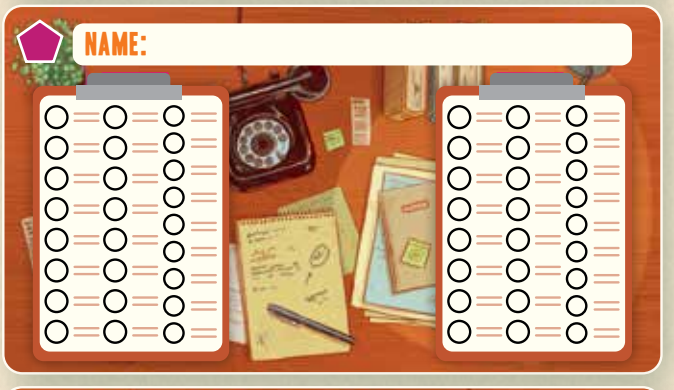
| | 23+ | 25+ | 27+ |
|---|---|---|---|
| NAME | | | |
| PKTE. | | | |

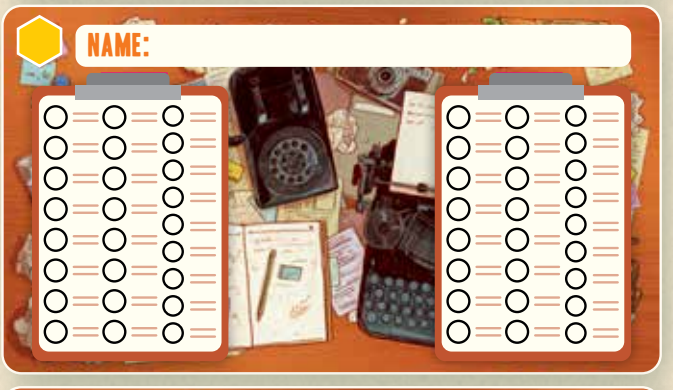
# SZENARIEN & ERRUNGENSCHAFTEN

Werde zum Top-Redakteur, indem du Errungenschaften beim Spielen von „Druckfrisch“ freischaltest! Errungenschaften können sowohl in Mehrspieler- als auch Solopartien erhalten und festgehalten werden. Unten befinden sich Schreibtische mit Errungenschaftsleisten, auf denen bis zu 6 Personen ihren allgemeinen Fortschritt festhalten können. Ihr dürft jederzeit mit dem Sammeln von Errungenschaften beginnen. Dafür schreibt ihr euren Namen auf einen der Schreibtische und wählt bei jeder Partie 1 der 3 Errungenschaftsmodi: Standardspiel (Seite 18), Regelanpassungen (Seite 18) oder Szenarien (Seite 19) und befolgt die Anweisungen dort. Von jetzt an kreuzt ihr immer, wenn ihr eine Errungenschaft (△ ⬠ ◇ ⬡ ☆ ▢) in einem der drei Modi erreicht, eure Form im entsprechenden Modus an und hakt dann eine Aufgabe auf dieser Seite auf eurem Schreibtisch ab! Habt ihr das Zeug, der nächste Top-Redakteur Disteldorfs zu werden?



# ERRUNGENSCHAFTEN

| NUMMER | ZIEL | ERFÜLLT |
|---|---|---|
| 1 | Erziele 60+ Punkte | |
| 2 | Erziele 70+ Punkte | |
| 3 | Erziele 80+ Punkte | |
| 4 | Erziele 35+ Punkte durch Artikel | |
| 5 | Erziele 40+ Punkte durch Artikel | |
| 6 | Erziele 50+ Punkte durch Artikel | |
| 7 | Erziele 20+ Punkte durch Fotos | |
| 8 | Erziele 25+ Punkte durch Fotos | |
| 9 | Erziele 30+ Punkte durch Fotos | |
| 10 | Verdiene $15+ durch Werbung | |
| 11 | Verdiene $20+ durch Werbung | |
| 12 | Verdiene $25+ durch Werbung | |
| 13 | Erziele 15+ Punkte durch Schlagzeilen | |
| 14 | Erziele 18+ Punkte durch Schlagzeilen | |
| 15 | Erziele 20+ Punkte durch Schlagzeilen | |
| 16 | Fülle die komplette Titelseite am Sonntag | |
| 17 | Erziele 5+ Punkte durch ein einzelnes Foto | |
| 18 | Erziele 8+ Punkte durch ein einzelnes Foto | |
| 19 | Erhalte den niedrigsten Abgabemarker in allen 3 Runden | |
| 20 | Erhalte den besten Weiße-Flächen-Bonus in allen 3 Runden | |
| 21 | Erziele nicht mehr als -3 Punkte insgesamt durch Stimmung | |
| 22 | Gewinne eine Partie, in der du 12 oder mehr Punkte durch Stimmung verlierst | |
| 23 | Gewinne eine Partie, ohne die höchste Punktzahl zu haben | |
| 24 | Gewinne eine Partie, in der du 15 oder mehr Minuspunkte hattest | |
| 25 | Beende eine Partie ohne unplatzierte Plättchen in allen 3 Runden | |

## REGELANPASSUNGEN

| NUMMER | REGELANPASSUNG | ERFÜLLT |
|---|---|---|
| 1 | -1 Punkt pro leerem Feld statt Weiße-Flächen-Bonus | |
| 2 | Stelle den Timer auf 2 Minuten für jede Runde | |
| 3 | Spiele mit der Titelseite auf dem Kopf. Alle Plättchen müssen auf dem Kopf gespielt werden | |
| 4 | Sobald jemand „Druck!“ ruft, endet die Runde für alle | |
| 5 | Am Ende jeder Runde werden die genutzten Werbeanzeigen aus dem Spiel entfernt | |
| 6 | Plättchen dürfen nicht mehr bewegt werden, sobald sie auf der Titelseite liegen | |
| 7 | Nutze beim Setzen nur 1 Hand | |

# SZENARIEN

*Um Szenarien mit mehreren Personen zu spielen, nutzt die Rückseite der Start-Schlagzeilen als Platzhalter, damit alle mit derselben Schlagzeile spielen.

| NUMMER | GRAD | CHARAKTER | SCHLAG-ZEILE | EIL-MELDUNG | SCHLAG-ZEILE | EIL-MELDUNG | SCHLAG-ZEILE | EIL-MELDUNG | MIND. EINN. | MIND. PKTE. | ZUSÄTZLICHES ZIEL | ERFÜLLT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | LEICHT | Fuchs | S1 | 1 | 2B | 4 | 11A | 1 | $12 | 45 | | |
| 2 | LEICHT | Eule | S2 | 3 | 5B | 1 | 9B | 2 | $12 | 47 | | |
| 3 | LEICHT | Bär | S5 | 5 | 4A | 12 | 1B | 12 | $13 | 47 | | |
| 4 | LEICHT | Eich-hörnchen | S4 | 7 | 6B | 7 | 1A | 8 | $13 | 49 | | |
| 5 | LEICHT | Kanin-chen | S6 | 10 | 3B | 11 | 5A | 10 | $14 | 50 | | |
| 6 | LEICHT | Wasch-bär | S3 | 9 | 4B | 9 | 9A | 7 | $14 | 52 | | |
| 7 | MITTEL | Fuchs | S6 | 12 | 3A | 8 | 2B | 3 | $15 | 52 | | |
| 8 | MITTEL | Eule | S5 | 6 | 1A | 1 | 8A | 8 | $15 | 54 | | |
| 9 | MITTEL | Bär | S2 | 8 | 10A | 10 | 4A | 6 | $16 | 55 | | |
| 10 | MITTEL | Eich-hörnchen | S1 | 4 | 12B | 1 | 7A | 9 | $16 | 57 | Keine Stimmungsstrafe über 2 in allen 3 Runden | |
| 11 | MITTEL | Kanin-chen | S4 | 2 | 6A | 12 | 8B | 11 | $17 | 57 | Erziele 2+ Punkte im Weiße-Flächen-Bonus in allen 3 Runden | |
| 12 | MITTEL | Wasch-bär | S3 | 11 | 2A | 4 | 3B | 10 | $17 | 59 | Erziele 20+ Punkte durch Fotos | |
| 13 | SCHWER | Fuchs | S2 | 7 | 3A | 7 | 1B | 2 | $18 | 60 | Du darfst keine Plättchen umgedreht spielen | |
| 14 | SCHWER | Eule | S4 | 11 | 2B | 8 | 4A | 3 | $18 | 62 | Erziele 25+ Punkte durch Fotos | |
| 15 | SCHWER | Bär | S6 | 12 | 1A | 4 | 4B | 9 | $20 | 63 | Erziele 40+ Punkte durch Artikel | |
| 16 | SCHWER | Eich-hörnchen | S5 | 5 | 6A | 11 | 7A | 12 | $20 | 65 | Erziele 15+ Punkte durch Schlagzeilen | |
| 17 | SCHWER | Kanin-chen | S1 | 6 | 2A | 10 | 11B | 1 | $15 | 70 | Keine Reste in allen 3 Runden | |
| 18 | SCHWER | Wasch-bär | S3 | 3 | 9A | 9 | 10B | 8 | $15 | 70 | Keine Stimmungsstrafe in allen 3 Runden | |

# VARIANTEN

## FAMILIENMODUS

Der Familienmodus von „Druckfrisch“ kommt mit vereinfachten Regeln aus, die die Komplexität des Spiels reduzieren. Damit eignet er sich hervorragend, um jüngere Menschen und solche, die nicht so häufig spielen, an das Spiel heranzuführen.

Der Aufbau ist derselbe wie im Standardspiel, jedoch ohne die Schreibtische, Abgabemarker und Schlagzeilen. Alle erhalten eine Start-Schlagzeile, die mit der Seite ohne Wertung für alle 3 Runden genutzt wird.

### SPIELABLAUF UND WERTUNG

Der Spielablauf entspricht dem des Standardspiels mit folgenden Ausnahmen:

- Die Berichterstattungs- und Satzphase sind hier eine Phase. Ihr sucht euch ein Plättchen aus der Tischmitte aus und entscheidet, ob ihr dieses behalten und DIREKT auf eurem Tableau platzieren, oder es (wie im Standardspiel) offen in die Tischmitte zurücklegen wollt. Ein platziertes Plättchen dürft ihr jederzeit neu anordnen, aber nicht mehr zurücklegen.
- Es gibt keinen Bonus fürs frühe Beenden, da es keine Abgabemarker und keine Schlagzeilen gibt. Ihr alle habt daher die gesamte Zeit zur Verfügung, um eure Titelseite zu perfektionieren.
- Es gibt keine Stimmungsstrafe für ein Ungleichgewicht aus guten und schlechten Nachrichten. Aber einige Fotos geben Punkte für angrenzende Artikel bestimmter Stimmung.
- Es gibt keine Weiße-Fläche-Wertung. Versucht euer Bestes, eure Titelseite so voll wie möglich zu bekommen!
- Werbeeinnahmen werden wie folgt gewertet: Hat eine Einzelperson die wenigsten Einnahmen, erhält sie -5 Punkte.
  ***Hinweis: Das könnt ihr im Abschnitt für Schlagzeilen auf dem Wertungsblock festhalten.***

## RUNDENBASIERTER MODUS

Ihr habt keine Lust auf den hektischen Modus gegen die Zeit? Dann könnt ihr „Druckfrisch“ auch als rundenbasiertes Puzzle spielen! Diesen Modus spielt ihr über eine Runde: Ihr habt die Titelseite vom Samstag zur Verfügung.

### AUFBAU

Dreht alle Plättchen auf die Rückseite und mischt sie gründlich. Deckt dann je 1 Plättchen von jeder der 5 Größen auf.

Alle erhalten einen Schreibtisch und ein Zeitungstableau mit der Samstagsausgabe nach oben.

***Hinweis: In diesem Modus könnt ihr mit den Eilmeldungskarten spielen, wenn ihr wollt. Aufgrund von einigen fortgeschrittenen Charakterfähigkeiten werden die Charakterkarten aber nicht genutzt.***

Ihr benötigt 1 Schlagzeile mehr als Personen mitspielen, wählt diese zufällig aus. Dabei könnt eine beliebige Seite der Start-Schlagzeilen oder Seite A der Schlagzeilen 1-9 nutzen. Bestimmt zufällig eine Startperson. Als Ausgleich darf die Person rechts von dieser darf als Erstes eine Schlagzeile wählen, anschließend reihum entgegen dem Uhrzeigersinn.

Wählt dann 2 beliebige verdeckte Zeitungsplättchen von der Tischmitte, deckt sie auf und legt sie auf euren Schreibtisch.

## SPIELABLAUF

Die Startperson beginnt. In eurem Zug dürft ihr folgende Aktionen der Reihe nach ausführen:

1. Legt ein Zeitungsplättchen von eurem Schreibtisch auf euer Zeitungstableau unter Beachtung der Platzierungsregeln aus dem Standardspiel.

2. Deckt bis zu 2 Zeitungsplättchen in der Tischmitte für alle auf. ***Hinweis: Diesen Schritt könnt ihr überspringen.***

3. Wählt ein beliebiges offen oder verdeckt liegendes Zeitungsplättchen aus der Tischmitte und legt es auf euren Schreibtisch. ***Hinweis: Ihr dürft ein beliebiges offenes Plättchen wählen, es muss nicht eines sein, das ihr in Schritt 2 aufgedeckt habt.***

Sobald ein Plättchen auf eurem Zeitungstableau liegt, dürft ihr es in späteren Zügen **nicht** mehr bewegen (mit Ausnahme von Spezialaktionen, siehe unten). ***Hinweis: Die Schlagzeile dürft ihr immer bewegen, solange ihr sie regelkonform auf eurem Tableau setzen könnt.***

## SPEZIALAKTIONEN

Anstatt ein Zeitungsplättchen auf eurem Zeitungstableau zu platzieren, dürft ihr ein Zeitungsplättchen von eurem Schreibtisch abwerfen. Das erlaubt euch, eine der folgenden Spezialaktionen durchzuführen:

- **Neu anordnen** – Entfernt 3 Zeitungsplättchen von eurem Zeitungstableau und ordnet diese nach den Platzierungsregeln beliebig neu an.

- **Suchen** – Deckt bis zu 3 Zeitungsplättchen in der Tischmitte auf. ***Hinweis: Dies ersetzt nicht die normale Aktion, bei der ihr bis zu 2 Plättchen aufdecken dürft. Mit dieser Spezialaktion dürft ihr bis zu 5 Zeitungsplättchen in eurem Zug aufdecken.***

Die Spezialaktion ersetzt lediglich Schritt 1 im Ablauf, weshalb ihr die Schritte 2 und 3 noch normal durchführen könnt.

## SPIELENDE

Hat eine Person nach dem Setzen eines Plättchens keinen weiteren Platz auf ihrem Tableau, um etwaige übrig gebliebene Plättchen vom Schreibtisch unterzubringen, darf sie „Druck!“ rufen.

Wenn das passiert, endet ihr Zug sofort. Sie deckt keine Plättchen mehr auf und nimmt keines aus der Tischmitte. Jetzt können alle anderen gleichzeitig ihre auf dem Schreibtisch verbliebenen Plättchen auf ihre Zeitungstableaus legen. Die Person, die das Spielende ausgelöst hat, erhält keine weiteren Plättchen mehr. Fahrt dann mit der Schlusswertung fort.

***Hinweis: Auch wenn ihr keinen Platz mehr für auf dem Schreibtisch übrig gebliebene Zeitungsplättchen habt, dürft ihr eine Spezialaktion nutzen, anstatt „Druck!“ zu rufen. In dem Fall wird das Spielende nicht eingeläutet.]***

## WERTUNG

Die Wertung ist dieselbe wie beim Standardspiel, nur die Werbeeinnahmen werden anders gewertet: Sollte eine Einzelperson die wenigsten Einnahmen haben, erhält sie -5 Punkte.

# NACHRICHTENZENTRALEN-MODUS

Dies ist ein teambasierter Modus, bei dem 4 bis 12 Personen in 2er-Teams gegeneinander antreten. Ihr benötigt 2 Tische zum Spielen, die mindestens 3,5 m auseinander stehen oder sich, noch besser, in 2 verschiedenen Räumen befinden.

## AUFBAU

Je 1 Person pro Team spielt die Rolle des Reporters (und sammelt Plättchen) und 1 die Rolle des Gestalters (und ordnet die Plättchen auf dem Zeitungstableau an).

Die Gestalter setzen sich zusamen an einen der beiden Tische, auf dem, wie beim Standardspiel, die Zeitungstableaus, gemischten Schlagzeilen und Abgabemarker aufgebaut werden. Lediglich die Zeitungsplättchen kommen auf den anderen Tisch. Die Schreibtische halten die Reporter in ihrer Hand.

Wählt die Rundenlänge (hektisch, standard oder entspannt) wie im Standardspiel.

## SPIELABLAUF

Der Reporter startet neben dem Gestalter, der vor einem Zeitungstableau sitzt.

Es gibt keine Berichterstattungs- und Satzphasen. Stattdessen muss der Reporter mit seinem Schreibtisch zwischen den 2 Tischen hin- und herlaufen, an dem einen Tisch Plättchen auf den Schreibtisch legen und sie dann zu dem anderen Tisch tragen. Er darf so oft laufen, wie er möchte. Der Gestalter darf mit seiner Arbeit beginnen, sobald er Plättchen erhalten hat.

Der Reporter deckt Plättchen wie im Standardspiel auf: Er dreht sie über dem Schreibtisch um und behält sie entweder oder legt sie offen zurück auf den Tisch. Auf seinem Schreibtisch darf er eine beliebige Anzahl Plättchen sammeln, bevor er sie dem Gestalter bringt. Sobald ein Plättchen auf dem Schreibtisch liegt, darf es nicht mehr zurück auf den Tisch gelegt werden. Trägt der Reporter den Schreibtisch mit Plättchen darauf zu seinem Gestalter, muss er diesen an den Beinen festhalten, denn er darf die Plättchen darauf nicht berühren. Fallen Plättchen herunter, muss er sie aufheben und zurück auf den Schreibtisch legen. Am 2. Tisch angekommen, darf er die Plättchen auf den Tisch werfen. Der Gestalter platziert die Plättchen ganz normal. Er muss nicht alle Plättchen gesetzt haben, bevor er neue erhält.

Beide Spieler dürfen so viel kommunizieren wie sie wollen. Der Gestalter muss sitzen bleiben und der Reporter darf keine Plättchen auf dem Tableau anordnen, aber er darf beraten.

Der Gestalter entscheidet, wann er „Druck!“ rufen möchte und nimmt wie im Standardspiel einen Abgabemarker.

Die Wertung ist dieselbe wie im Standardspiel.

# KLARSTELLUNGEN

## SCHLAGZEILEN

**S4 - Tipps für die innere Balance-** Plättchen dürfen beliebig viele Felder über dem Falz einnehmen, um für diese Schlagzeile zu zählen. Zählt die Anzahl der Artikel, nicht die Anzahl Gesichter beliebiger Stimmung darauf.

**S5 - Geförderte Fotos-** Jedes Foto zählt nur einmal für die Schlagzeile, auch, wenn es an mehrere Werbeanzeigen angrenzt.

**3A - Flugzirkus - Spaß für alle -** Wähle am Ende der Runde 1 Artikelfarbe für diese Schlagzeile, um sie wie ein Foto zu werten. Für die Legeregeln gilt dieses Plättchen als Schlagzeile, nicht als Foto.

**3B - Der Wanderzirkus ist da -** Diese Schlagzeile muss dennoch in den Spielbereich der aktuellen Runde passen.

**4A - Parkplätze gesucht -** Quadratische Flächen zählen bei dieser Schlagzeile nicht.

**8B - Entrümpeln leicht gemacht -** Plättchen dürfen in der Bericht-erstattungsphase nicht auf dem Zeitungstableau platziert werden.

**10A - Wahlkampagne läuft an -** Du darfst beliebig viele Plättchen aufdecken, bevor du 2 Plättchen in der Satzphase nimmst.

## CHARAKTERKARTEN

**Eule -** Du darfst beliebig viele Plättchen aufdecken, bevor du 1 in der Satzphase nimmst.

**Bär -** Hast du mehrere weiße Flächen derselben Größe als deine kleinste Fläche, ziehe von allen für den Weiße-Flächen-Bonus 1 ab.

**Kaninchen -** Deine Stimmungsstrafe ist auf ein Minimum von 0 reduziert.

## EILMELDUNGEN

Eilmeldungskarten werden aufgedeckt, bevor ihr die Schlagzeilen für die nächste Runde wählt.

Wenn möglich, zählen die Eilmeldungskarten in ihrer relevantesten Kategorie auf dem Wertungsblock.

Sollte jemand Plättchen so einsetzen, dass sie die Bedingung der Eilmeldungskarte brechen, müssen diese Plättchen umgedreht werden, um den Konflikt aufzuheben.

Alle Plättchen, die über den Falz ragen, gelten sowohl als über als auch als unter dem Falz.

**Fr 1 - Bleibt sauber! -** Plättchen müssen entweder über oder unter dem Falz liegen. Alle Plättchen **auf** dem Falz müssen umgedreht werden.

**Fr 12 - Aufeinander aufbauen! -** Alle Plättchen müssen in einer einzelnen Gruppe aneinander grenzen. Hat jemand mehr als 1 zusammenhängende Plättchengruppe, müssen alle Gruppen umgedreht werden, die nicht an die Schlagzeile angrenzen. Auch umgedrehte Plättchen können Teil einer zusammenhängenden Gruppe sein.

**Sa 2 - Qualität, nicht Quantität! -** Umgedrehte Plättchen zählen.

**Sa 3 - Quantität, nicht Qualität! -** Umgedrehte Plättchen zählen.

**So 10 - Sie braucht den besten Platz! -** Sollte die Schlagzeile an den Rand des Zeitungstableaus angrenzen, muss diese verschoben werden, sodass sie nicht mehr an den Rand grenzt. Dafür entfernte Plättchen müssen zurück auf den Schreibtisch gelegt werden.

**So 12 - Jedes Feld zählt! -** Der Weiße-Flächen-Bonus wird in dieser Runde zudem gewertet.

FLATOUT GAMES COLAB

CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Anfang 2019 gründete Flatout Games sein CoLab. Das CoLab bietet den Gründungsmitgliedern von Flatout Games die Möglichkeit, sich mit herausragenden Persönlichkeiten der Brettspielindustrie zu treffen und interessante neue Projekte zusammen zu kreieren. Mit diesem Vorgehen sollen bestmögliche Erfahrungen gemacht werden, da alle in den gesamten Prozess eingebunden werden. Dazu streben wir an, Leidenschaft und Freude bei den Beteiligten durch geteilte Mühe und geteilte Profite zu generieren. „Druckfrisch“ ist eine Publikation dieses CoLabs und ein Herzensprojekt aller Beteiligten. Wir sind Teil eines Teams und wir teilen Risiken und Erfolg gleichermaßen.

**Die Beteiligten am Flatout Games CoLab für „Druckfrisch“ sind:**
**Molly Johnson** - Entwicklung, künstlerische Leitung, Schriftleitung, Redaktion, Verwaltung, Marketing
**Dylan Mangini** - Grafikdesign, Produktion
**Peter McPherson** - Spielidee, Entwicklung, künstlerische Leitung, Schriftleitung, Redaktion, Marketing
**Robert Melvin** - Entwicklung, Schriftleitung, Logistik
**Shawn Stankewich** - Entwicklung, Projektmanagement, künstlerische Leitung, Schriftleitung, Redaktion, Grafikdesign, Produktion, Marketing, Crowdfunding

**Illustration und Grafikdesign** - Ian O’Toole

**Entwicklung Solo- und Puzzlemodus** - Shawn Stankewich

**Mitwirkende von AEG:**
**Nicolas Bongiu** - Projektleitung
**David Lepore** - Produktion
**Adelheid Zimmerman** - Produktion

**Mitwirkende an der deutschen Ausgabe:**
**Lisa P. Reitz** - Übersetzung und Satz
**Christian Schaarschmidt** - Grafikdesign
**Annika und Sebastian Bleek** - Korrektorat
**Heike Chmiel** - Korrektorat

IHR LIEBT “DRUCKFRISCH”?
#FITTOPRINTGAME
#SKELLIGGAMES

FOLGT UNS @FLATOUTGAMES
@SKELLIGGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES
WWW.SKELLIG-GAMES.DE

SKELLIG GAMES

AEG

FLATOUT GAMES

Deutsche Version von Skellig Games GmbH
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

©2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite
E-521, Henderson, NV 89052, USA.
Fit to Print und alle dazugehörigen
Marken sind ™ oder ® und © von
Alderac Entertainment Group, Inc.
oder Flatout Games. Alle Rechte
vorbehalten.
Hergestellt in China.

Mehr Infos:
www.skellig-games.de

Tretet unserem Discord-Server bei und tauscht euch mit Gleichgesinnten aus!

1. Auflage V. 12/23